



Proyecto de Innovación

Convocatoria 2020/2021

Nº de Proyecto 438

El alumnado ante el nuevo entorno de docencia virtual. Una experiencia  
a través de vídeos educativos en YouTube y los procesos de  
evaluación en la Facultad de Educación

Responsable del proyecto:

M. Susana Vázquez Cupeiro

Facultad de Educación

Departamento de Sociología Aplicada

## 1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

Ante el contexto de docencia virtual que emerge en las actuales circunstancias, este proyecto de innovación docente reconoce la necesidad de transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje favoreciendo el protagonismo del alumnado. El objetivo fundamental del proyecto es promover una pedagogía participativa, mediada por las tecnologías digitales, en la que el alumnado sea agente proactivo tanto en la generación del contenido educativo (creación y presentación de contenidos a través de YouTube) como en los procesos de evaluación (*self-peer-coassessment*). Desde esta perspectiva, el proyecto da continuidad al desarrollado el pasado curso académico, [Cambios en la relación enseñanza-aprendizaje. Una experiencia a través del uso de YouTube y los procesos de evaluación en la Facultad de Educación](#) (nº referencia 347), al mismo tiempo que introduce elementos que permiten superar limitaciones y adaptarlo al nuevo entorno de docencia virtual o de semi-presencialidad. En este sentido, las especiales circunstancias en las que se desarrolló el proyecto durante el segundo cuatrimestre (suspensión de las clases y confinamiento por COVID-19), y sus posteriores consecuencias (suspensión de clases, congresos, conferencias y jornadas de carácter nacional e internacional), ha tenido efectos en el desarrollo del mismo y en la su difusión. Al mismo tiempo, la propuesta introduce elementos que permiten superar limitaciones y adaptarlo al nuevo entorno de docencia virtual o, en el mejor de los casos, de semi-presencialidad al que nos enfrentamos.

El proyecto se centra en la Facultad de Educación-Centro de Formación del Profesorado, y en concreto en el Grado de Primaria (aunque no de forma exclusiva), donde el profesorado es formador de formadoras/es. En este sentido, al facilitar que el alumnado adquiera competencias y destrezas que le permitan adaptarse al nuevo entorno digital de forma creativa, segura y crítica, se promoverá una nueva forma de aprender y también de enseñar, facilitando el desarrollo de la competencia digital docente de las futuras generaciones de maestras y maestros. En definitiva, desde una perspectiva que considera que la innovación docente debe basarse en *comunidades de aprendizaje* y ser cada vez más institucionalizada, el proyecto tendría capacidad de expansión a otras Facultades, universidades e incluso a centros educativos de Secundaria y Primaria.

Los objetivos específicos del proyecto son:

- Desarrollar la competencia digital docente del futuro profesorado en Educación Primaria vinculada a la creación de recursos educativos (videos) y el uso formativo de las redes sociales (YouTube).
- Promover un tipo de aprendizaje más activo y significativo, poniendo el foco en el desarrollo de competencias de carácter transversal relacionadas con la autonomía, el trabajo colaborativo y las inquietudes crítico-reflexivas, para fomentar la motivación, la creatividad y un mejor rendimiento académico.
- Reducir las desigualdades de origen y las generadas por el nuevo contexto de docencia virtual, facilitando el acceso libre y en abierto a recursos educativos creados por el propio alumnado.

- Promover la horizontalidad en los procesos de evaluación a través del uso de recursos tecnológicos específicos, orientados a su vez a hacer partícipe al alumnado de los mismos (auto-evaluación, la evaluación entre pares y la coevaluación).
- Analizar las percepciones del alumnado respecto al uso de videos educativos y al innovador modelo de evaluación, comparando además los resultados de los grupos de intervención y los grupos de control.
- Difundir los resultados del proyecto.

## 2. Objetivos alcanzados

El primer objetivo, relativo tanto al desarrollo de la competencia digital docente de las nuevas generaciones de docentes y educadores/as vinculada a la creación de recursos educativos (videos) y el uso formativo de las redes sociales (YouTube), se ha aplicado a algunas asignaturas de los Grados de Primaria, Infantil, Pedagogía y Educación Social (bien como grupos de tratamiento o grupos de control). Por un lado, desarrollado en el marco del proyecto de innovación anterior, se emitió un [taller formativo "YouTuber"](#), de una hora de duración, sobre vídeos educativos en YouTube, en el que se aborda el uso creativo, seguro y crítico de los recursos digitales, trabajando competencias digitales docentes relacionadas con la seguridad (protección del contenido digital, protección de datos e identidad digital, etc.) y resolución de problemas (innovación y uso creativo, etc.). También se diseñó un taller denominado "Diseña, ejecuta y edita tus vídeos", que consta de tres videos cortos ([parte I](#), [parte II](#) y [parte III](#)), para dar respuesta a las dificultades y carencias del alumnado en relación los aspectos técnicos de la edición de vídeos identificados en la fase de evaluación del proyecto de innovación anterior (nº347). Por otro lado, el alumnado integrado en los grupos de tratamiento llevó a cabo el diseño y ejecución de videos educativos sobre diversas temáticas relacionadas con las asignaturas. Así, a través de la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos, el propio alumnado participó de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la creación de contenidos para la docencia. De igual forma, tanto al alumnado integrado en grupos de tratamiento como en grupos de control, se le aplicaron cuestionarios, con carácter ex ante y ex post, con objeto de que pudiesen hacer una valoración sobre el uso de YouTube como recurso formativo (grado de satisfacción, limitaciones, posibilidades de aplicación profesional futura, etc.).

El segundo objetivo, enfocado a promover un tipo de aprendizaje más activo y significativo, poniendo el foco en el desarrollo de competencias de carácter transversal relacionadas con la autonomía, el trabajo colaborativo y las inquietudes crítico-reflexivas, para fomentar la motivación, la creatividad y un mejor rendimiento académico, se ha logrado al vincularlo al uso formativo de las redes sociales. En concreto, como se ha señalado con anterioridad, al diseño y ejecución de videos educativos y su difusión en el canal de YouTube del proyecto. El sistema de trabajo

diseñado en el marco del proyecto otorga al alumnado mayor protagonismo en todos los procesos de enseñanza-aprendizaje y lo coloca como un agente activo, tanto en lo que respecta a la fase de construcción y apropiación de conocimiento (formación y aplicación práctica en el uso de YouTube como herramienta educativa), como, en consonancia con los siguientes objetivos, en la evaluación del mismo.

El tercer objetivo, dirigido a reducir las desigualdades de origen y las generadas por el nuevo contexto de docencia semi-presencial, facilitando el acceso libre y en abierto a recursos educativos creados por el propio alumnado, se ha logrado a través de la creación de recursos educativos online por parte del alumnado, para ser usados en las clases presenciales y, al estar disponibles en abierto en el canal de YouTube, que aloja los vídeos clasificados por asignaturas, en cualquier momento que el alumnado, o cualquier agente educativo, necesitare acceder a estos contenidos formativos. De esta forma, el proyecto se enmarca en la consecución de los objetivos de la Agenda 2030, en concreto a potenciar una educación de calidad atendiendo a la necesidad de reducir desigualdades y, en definitiva, a fomentar una escuela inclusiva, accesible y diversa.

El cuarto objetivo, centrado en promover la horizontalidad en los procesos de evaluación a través del uso de recursos tecnológicos específicos, orientados a su vez a hacer partícipe al alumnado de los mismos (auto-evaluación, la evaluación entre pares y la coevaluación), se ha desarrollado a través de un modelo de evaluación online. Este sistema, apoyado en diversas rúbricas, se ha diseñado a partir de tres niveles con objeto de facilitar la auto-evaluación, la evaluación entre pares y la co-evaluación.

La consecución de quinto objetivo, orientado a analizar las percepciones del alumnado respecto al uso de videos educativos y al innovador modelo de evaluación, comparando además los resultados de los grupos de intervención y los grupos de control, se han logrado a través de la aplicación de cuestionarios ex ante y ex post, tanto a grupos participantes como a grupos de control, lo que ha permitido obtener una valoración sobre el nuevo sistema de evaluación por parte del alumnado (grado de satisfacción, aplicación al futuro profesional como docentes, limitaciones, etc.).

Por último, en relación al sexto objetivo, dirigido a la difusión de los resultados del proyecto, las especiales circunstancias en las que se han desarrollado tanto este proyecto como el anterior (pandemia, confinamiento y docencia semi-presencial) ha supuesto no sólo retos añadidos en su puesta en marcha sino también en su difusión. La difusión y transferencia del proyecto se ha realizado tanto a través del [Canal de YouTube Proyecto Innova 347](#), en el que se encuentran accesibles los diversos talleres y videos desarrollados en el marco de ambos proyectos, como del diseño y elaboración de una [Guía Didáctica: Uso de YouTube y procesos participativos de evaluación. Universidad Complutense de Madrid](#). En esta Guía se sintetiza la información más relevante sobre una experiencia de Innovación Educativa que se ha desarrollado a través de los proyectos: El alumnado ante el nuevo entorno de docencia virtual. Una experiencia a través de vídeos educativos en YouTube y los procesos de evaluación en la Facultad de Educación, y Cambios en la relación enseñanza-aprendizaje. Una experiencia a través de YouTube y el

proceso de evaluación, ambos financiados en el marco de las convocatorias 2019-2019 y 2020-2021 de los proyectos Innova-Docencia del Vicerrectorado de Calidad de la Universidad Complutense de Madrid. Así, la Guía reúne los materiales generados a lo largo de estos dos años, y se concibe como una herramienta de aplicación práctica para el desarrollo de una metodología docente universitaria innovadora y adaptada a los nuevos entornos digitales. Se explican procedimientos y pautas para que el alumnado desarrolle vídeos educativos, y se indica el sistema de evaluación, tanto de los procesos de aprendizaje como del conjunto del proyecto. Se trata de un recurso interactivo, que incluye un conjunto de vínculos que dan acceso a todo el material necesario, como fichas, vídeos de interés y páginas web. Para facilitar su difusión, así como la participación del grupo bilingüe del Grado de Primaria (MBL) en futuras ediciones, con el presupuesto asignado se ha procedido a traducir al inglés la Guía. Varios miembros del equipo están trabajando en un artículo de investigación sobre la percepción del alumnado respecto al innovador modelo de evaluación para ser publicado en una revista indexada. Además, en cuanto las circunstancias lo permitan, se organizará un seminario en la Facultad de Educación en el que se dará a conocer el proyecto y sus resultados e intercambiar y transferir las experiencias y conocimientos adquiridos entre la comunidad académica y educativa.

### **3. Metodología empleada en el proyecto**

El diseño y la planificación del proyecto tienen una correspondencia directa con los objetivos planteados, que se articulan en torno a tres tipos de actividades: 1) formación para el desarrollo de videos como materiales de apoyo y recursos de aprendizaje colaborativo; 2) uso de un canal de YouTube como herramienta digital aprendizaje proactivo y creativo; y 3) procesos de auto-evaluación, la evaluación entre pares y la coevaluación online de una forma critica e informada. La ejecución, debido a la experiencia adquirida con el proyecto nº 347, ha sido sencilla. No obstante, ha supuesto un enorme esfuerzo pedagógico a la hora de dar respuesta a las demandas suscitadas ante el nuevo entorno de educación semi-presencial, y que traido consigo la necesidad de promover dinámicas atendiendo tanto a la forma de aprender y de evaluar, como a la relación del alumnado y el profesorado. A la formación relativa a la adquisición competencia digital desarrollada a través de los talleres “YouTuber” y “Diseña, ejecuta y edita tus vídeos”), se une un tipo de formación de carácter práctico en tanto en cuanto el alumnado, en equipos de trabajo, diseñó, ejecutó y presentó una serie de vídeos educativos sobre temáticas específicas relacionadas con las distintas asignaturas. Todos los videos son accesibles a través del canal de YouTube y fueron proyectados en clase. Así, el proyecto contribuye a la innovación en un entorno de enseñanza semi-presencial a través del desarrollo de recursos educativos en abierto y creados por el propio alumnado.

Al desarrollarse en la Facultad de Educación-Centro del Formación del Profesorado, el proyecto profundiza tanto el desarrollo de la competencia digital docente de las futuras generaciones de maestras/os (y en la propia formación del profesorado

universitario), como en las competencias asociadas a su capacidad de análisis crítico y de evaluación. Se emplearon tres tipos de evaluación: 1) autoevaluación: por parte del propio alumnado hacia su aprendizaje y trabajo; 2) coevaluación: por parte del alumnado hacia sus compañeros y compañeras; y 3) heteroevaluación: por parte del profesorado. Para ello, se usaron los tres cuestionarios diseñados en el marco del anterior proyecto a través de la aplicación de administración de encuestas *Google Forms*: a) cuestionario sobre evaluación; b) cuestionario final sobre evaluación; y c) cuestionario control final sobre evaluación. Tanto en el curso académico 2019-2020 como en el 2020-2021 se realizó una primera recogida de datos al inicio de cada cuatrimestre, previo al comienzo de la intervención, con objeto de recabar las opiniones del alumnado sobre diversos tipos de evaluación que hubiesen experimentado hasta el momento. El segundo cuestionario se aplicó al final del período docente de cada asignatura, en el primer y segundo cuatrimestre según el caso, con la finalidad de conocer las valoraciones sobre el modelo de evaluación. El disponer de datos anteriores y posteriores a la intervención nos permite observar posibles cambios en las percepciones. Por último, en relación a los denominados “grupos de control”, que no adquirieron la competencia digital docente a través del uso de YouTube ni se les aplicó el modelo de evaluación diseñado al efecto, se les administró un cuestionario específico para conocer sus percepciones sobre los diversos modelos de evaluación académica experimentados a lo largo de sus trayectorias educativas. Estas respuestas son no obstante interesantes ya que permiten comparar resultados entre los grupos participantes en la intervención y los de control. También se suministraron rúbricas al alumnado para facilitar tanto la evaluación de los videos y presentaciones en clase, como la evaluación de su propio trabajo en equipo.

#### **4. Recursos humanos**

En este proyecto de innovación docente han participado PDI y alumnado, con diverso grado de experiencia y especialización, de la Facultad de Educación.

##### **Responsable del proyecto**

Vázquez Cupeiro, M. Susana  
Vínculo: PCD de la Universidad Complutense  
Centro: Facultad de Educación  
Dpto: Sociología Aplicada, Unidad de Sociología de la Educación

##### **Personal Docente e Investigador**

Reyero García, David  
Vínculo: PT de la Universidad Complutense  
Centro: Facultad de Educación  
Dpto: Estudios Educativos

Camacho Miñano, María José  
Vínculo: PT de la Universidad Complutense  
Centro: Facultad de Educación

Dpto: Departamento de Didáctica de las Lenguas, Artes y Educación Física

Romero Moñivas, Jesús

Vínculo: PCDi de la Universidad Complutense

Centro: Facultad de Educación

Dpto.: Sociología Aplicada, Unidad de Sociología de la Educación

Alumnado

Amor Garijo, Rosario

Vínculo: Estudiante del Grado de Educación Social

Centro: Facultad de Educación

## **5. Desarrollo de las actividades**

La consecución de los objetivos propuestos se ha llevado a cabo a través de una serie de actividades que se han concretado en diferentes fases paralelas y/o sucesivas.

En la *Fase de preparación* (septiembre a diciembre 2020) se llevó a cabo una búsqueda de la información bibliográfica complementaria para facilitar el desarrollo del proyecto.

En la *Fase de diseño e intervención* (Primer Cuatrimestre y Segundo Cuatrimestre, en función de cuando se impartía cada asignatura) se realizaron varias actividades. Además de la selección de las asignaturas y los grupos (de intervención y de control), en cada asignatura se organizaron los grupos de trabajo (tamaño) y contenido docente objeto de los vídeos educativos atendiendo a la naturaleza y metodología específica de cada asignatura. Así mismo, tanto a los grupos de intervención como a los de control se les administraron dos cuestionarios: 1) uno relativo al consumo, tipo de uso y valoraciones de Youtube como recurso de aprendizaje y el papel del profesorado como generador de contenido formativo en YouTube; y 2) otro para recabar las opiniones del alumnado sobre diversos tipos de evaluación que hubiesen experimentado hasta el momento.

En la *Fase de producción del video educativo* (Primer Cuatrimestre y Segundo Cuatrimestre), además de actualizar el [Canal de YouTube Innova 347](#) para alojar los nuevos talleres y videos educativos, se llevaron a cabo varias actividades. Por un lado se realizaron los talleres formativos sobre videos educativos, y por otro lado se diseñaron las fases de producción de un video educativo: 1) Preproducción I: Elaboración de la propuesta para el diseño del vídeo educativo (propuesta a través de una ficha y diseño del plan de trabajo); 2) Preproducción II: Diseño del vídeo educativo (título, guión y uso de materiales de terceros y gestión de derechos); 3) Producción. Ejecución del vídeo; y 4) posproducción. Edición del video tras su grabación.

La *Fase de evaluación* (Primer Cuatrimestre y Segundo Cuatrimestre) implicó que los videos del alumnado se alojasen en nuevas carpetas en el [Canal de YouTube Innova 347](#) y la presentación en las aulas del nuevo material educativo. Además, también supuso la participación activa del alumnado en el proceso de evaluación del material producido por el resto de compañeras/os y el trabajo propio/colaborativo, a través de una serie de rúbricas compartidas por medio de *Google Forms*. El profesorado participante también ha reflexionado sobre el impacto del proyecto respecto a los objetivos docentes de cada asignatura, así como sobre su papel y el del alumnado en la fase de construcción y apropiación de conocimiento, y en la evaluación del mismo, poniendo en común las debilidades y fortalezas del proyecto respecto al curso académico anterior.

Por último, las especiales circunstancias han vuelto a limitar las expectativas puestas en la *Fase de difusión* del proyecto respecto a la difusión de resultados en foros científicos y profesionales. La ponencia presentada a la *Jornada Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM* fue aceptada si bien finalmente no pudo ser presentada. En cualquier caso, la elaboración de la Guía, traducida al inglés, contribuirá sin duda a la difusión del proyecto tanto en el ámbito nacional como internacional, como también lo hará el artículo de investigación en el que estamos trabajando.

## Bibliografía

Vázquez Cupeiro, S., Camacho-Miñano, M.J., Amor Garijo, R. (2021). [Guía Didáctica: Uso de YouTube y procesos participativos de evaluación. Universidad Complutense de Madrid](#). doi: 10.5281/zenodo.4668143